MAXIMO EVENTO

ww.editoposter.com presenta: No.49

Anime y Manga
Colección de lujo

INCLUYE CD

SÓLO $ 28.00

MÚSICA VIDEOS

Especial de 32 páginas.

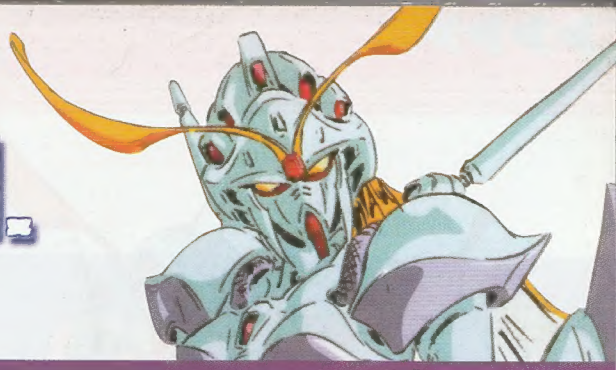
GUNBUSTER 2
17 años después

LOS INICIOS DE CLAMP
Tokio Babylon

GUNDAM WING
Los otros Gundam

EL ARTE NUNCA FUE TAN SEDUCTOR...
...HASTA AHORA
MÁS TIPS DE DIBUJO
MÁS ARTISTAS
MÁS CINE
Y MÁS DIVERSIÓN
BUSCA NUESTRO NÚMERO 25 ESPECIAL DE ANIVERSARIO CON CD
ARTEMANÍA
LA REVISTA DEL JOVEN ARTISTA - BÚSCALA CADA MES Y HAZLA TUYA

EDITORIAL



Vamos a ponernos serios un segundo, antes que pasen a lo que realmente les interesa de la revista. ¿Cuál es el contenido? En un medio en el que las opciones para los fanáticos de Manga ya son muchas más que hace tres años, sacar una revista diferente no es nada fácil. Anime y Manga (Colección de Luxe) inició siendo un proyecto para hablar de lo que ya se daba por conocido, pero que algunos de los que apenas están iniciando en esto pueden no conocer. Ofrecer algo diferente a estas alturas no es nada fácil. Quince especiales más tarde estamos listos para dar un segundo paso en este experimento, el que tienen en sus manos. Aumentamos al doble de páginas, agregamos nueva secciones... eso sí, manteniendo algunas que teníamos desde el principio, como la sección de opinión, las fichas de personajes, las guías de episodios.

Todo el contenido que verán aquí está pensado en sus sugerencias y comentarios, porque ésta, a fin de cuentas, es una revista tanto de nosotros, los colaboradores, como de ustedes, los lectores, y juntos podemos llegar a ser la mejor revista que podamos imaginar entre todos.

Y pues, ya me fui de largo en esto (y todavía falta el índice y los créditos), por lo que simplemente los dejo recordándoles que recibimos dibujos, cartas, críticas, reclamaciones, porras y billetes ganadores de la lotería en Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera. C.P. 06400. México, D.F., o en animeymanga@editoposter.com

Y ahora sí, sin más que agregar, me despido de todos. ¡Y que empiece la función!

Adalisa Zárate
Directora

Índice

EN PORTADA Los universos alternos de Gundam 2

Manga
Tokyo Babylón 9
Pace Maker Kurogane 22

Anime
Gundam Wing, un nuevo comienzo 6
Oh My Goddess!, empezando desde el principio 28
Gundam: War in the Pocket 14
Top O Nerae 2! 30

Secciones
Reseñas, Get Backers vol. 1, Pet Shop of Horrors, vol. 1 12
Guía de Pesonajes, Heero Yuy, Duo Maxwell, Trowa Barton, Quatre Rabera Winner, Chang Wufei, Zechs Merquise 15
Opinión, Disney VS Anime, Round 3 25
Doblaje méxicano, una plática con Carlos Hugo Hidalgo 20
Un silencio en nuestro doblaje 19

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

DIRECTORIO

Editada por
EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Sta. Ma. La Ribera
México D.F. C.P. 06400
Tels. 13-23-0-100

Director General
Juan A. Flores Valdovinos

Director de la Edición
Adalisa Zárate

Jefa de Diseño
Martha García de la Rosa

Diseño Gráfico
Laura O. Bárcena V.

Corrección de Estilo
Ro.Ma.

Colaboradores
Dharma Romo
Aurea D. Freniere
Angel
Ro. Ma.
Carlos Salto

Calidad Digital
J. Antonio Dávalos Q.

Preprensa
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo

Directora Administrativa
Claudia Flores Valdovinos

Mercadotecnia
Adriana Villalobos

Circulación
Miguel Ángel Ruíz

PUBLICIDAD
13-23-0-100 ext. 103

MAXXIMO EVENTO No 49 Especial Colección Anime y Manga No. 14, es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Pre-prensa: Editoposter Negativos: Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. tel.13-23-0-100. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2002-060512141900-102. Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00"/14964 No. 11062, 28/11/2000. Cert. de Licitud de Contenido Exp. 1/432"00"/14964 No. 8899. 5/Nov/2002. Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados DIMSA, Mariano Escobedo 218 México, D.F. En E.U.A.: SILCRES, S.A. Centroamérica y Sudamérica: AMERICAN COMMERCE. impresa en México

Copyrigth © 2002

Fecha de publicación: abril 2005.

En el número anterior dedicado a Gundam hablamos de la serie central, del Siglo Universal, donde ocurren las aventuras de Amuro Rei, Char Aznable y Lala Sun. Tanto la serie de Gundam como sus secuelas crearon un Universo demasiado basto y complicado que, entre otras cosas, hacía algo difícil de seguir la serie para los que no fueran tan afortunados de tener todos los episodios en su colección. Sin embargo, cuando Bandai compró Sunrise, la compañía dueña de Gundam, tomo la decisión de dejar que sus creativos tomaran la iniciativa al realizar nuevos Universos de Gundam en los que lo único que tenían en común eran los mechas gigantes y la presencia de los Newtypes, como parte del mismo Universo. En estas series los Universos Alternos de Gundam podían ser seguidas sin problemas desde el episodio 1, aun cuando no tuvieras ni idea de lo que ocurría en la serie original.

No, este Gundam no participó en ninguna serie, pero fue diseñado por CLAMP como parte de una serie de diferentes Gundams creados para la NewType durante la transmisión de G Gundam.

LOS OTROS GUNDAM

UNIVERSOS EN CONFLICTO

En esta esquina, los técnicos. Como las manecillas del reloj: Argo Gulskii, piloto de Neo Rusia; George de Sand, Piloto de Neo Francia; Damon Kashuu, Piloto de Neo Japón; Sai Saiisi, Piloto de Neo China y Chibodee Crocket, Piloto de Neo América.

G GUNDAM
UNA BATALLA MENOS CONVENCIONAL

En un Universo conocido como Siglo del Futuro, la tecnología es la que manda y el que más tecnología tenga es el líder mundial. Pero lejos de las batallas militares que habían sido el marco de las primeras series de Gundam –y de toda la cronología original– las potencias satelitales del Siglo del Futuro han logrado encontrar una manera más eficiente de solucionar sus diferencias usando la Tierra como un gigantesco ring.

En efecto, cada cuatro años se organiza un torneo intersatelital llamado la "Lucha Gundam" en el que, como se pueden imaginar por el nombre, cada Colonia envía a un Gundam y a un piloto para que en una impactante lucha Gundam a Gundam se decida quien es el líder colonial durante los siguientes cuatro años. El premio no es nada despreciable, ya que la nación triunfadora se vuelve, para todos los efectos, la que decide que se hace y que se deja de hacer en el mundo, y no sólo eso, también tiene la elección de cambiar las reglas de la batalla final de la siguiente Lucha Gundam. La lucha se divide en cuatro fases; la llegada, que dura un mes para que todos los gobiernos manden a sus luchadores; el torneo inicial, donde Gundam que no esté presente en la Tierra queda descalificado, y finalmente los 11 sobrevivientes, que dura 11 meses y donde los pilotos viajan por la Tierra buscando a sus rivales hasta que los que logran sobrevivir los 11 meses se reúnen en la pelea final que es realizada en territorio del ganador del torneo pasado.

Tan brillante idea da, por supuesto, rienda suelta a los diseñadores de los Gundam, que comienzan a pecar de bizarros y altamente patrióticos (por ejemplo, el Gundam Frances está, aunque no lo crean, vestido de Napoleón), así como un divertido juego de estereotipos, creado y dirigido por Yasuhiro Imagawa (Giant Robo), G Gundam se salta muchas de las idas convencionales de las series de mechas de 1994, pero sin tampoco salirse mucho de la raya en lo que respecta a la vida de sus protagonistas. Así, Damon, el piloto designado por Neo Japan quien fuera entrenado por Master Asia, el ganador del torneo anterior, viaja a la Tierra no sólo con el deseo de ganar para la gloria de Neo Japón, sino de localizar a su hermano mayor Koji, quien huyera a la Tierra con un Gundam especial creado por su padre. Cuando aparece un luchador enmascarado en un Gundam oscuro... ¿pueden imaginarse de quien se trata?... y se equivocarán, porque no es lo que están pensando.

Pero dejando a un lado los problemas de caracterización y de si uno podía ver el final venir desde por lo menos el capítulo 15, G Gundam sigue siendo una piedra angular de la mitología Gundam al ser la primera serie creada para una continuidad alterna y la única de todas las series de Gundam que se sale de los cánones de la guerra militar. Fue transmitida en Estados Unidos y puede conseguirse en DVD Región 1, pero nunca ha sido transmitida en nuestro país.

AFTER WAR, GUNDAM X

Por otro lado, Gundam X nos presenta un mundo donde la Séptima Guerra Espacial nos ha dejado un mundo levemente destruido. La continuidad propiamente llamada "After War", creada por Shinji Takamasu, es posiblemente la más oscura de todas las series Gundam, no por lo crudo de su tema (que la humanidad esté saliendo de 7 años de invierno nuclear no es ninguna fiesta) sino que debido a la falta de interés del público japonés a media serie se tomo la decisión de recortar la historia a 26 capítulos (contra los 36 planeados) y pasarla al nada agradable horario de sábados a las 6 de la mañana, terminando así cuatro años consecutivos de transmisión de Gundam por TV Asashi (que nunca volvió a transmitir la serie).

Sin embargo, para todos aquellos que nunca habían escuchado hablar de Gundam, After War Gundam X es un excelente punto de inicio ya que de todas las series alternas de Gundam es la que más elementos toma de la serie original, elevándolos lo suficiente para convertirse en un concepto diferente.

Así, en lugar de ser una guerra de 1 año entre Colonias Espaciales y la Tierra, tenemos 11 años de guerra que terminan destruyendo casi todas las Colonias Espaciales que orbitan alrededor del planeta y de paso causando tales estragos ecológicos que dejan semi inhabitables muchas zonas. Por si eso fuera poco, la guerra también se encargó de acabar con prácticamente todos los Newtypes existentes, quedándonos sólo una niña de 15 años de nombre Tifa.

Tifa se reúne con Garoad Ran, nuestro verdadero héroe, y juntos encuentran el legendario Gundam X, con el que Garoad decide que desea ayudar a grupos sobrevivientes en contra de piratas y atacantes, así como, de paso, evitar que Tifa sea capturada de nuevo.

Si bien la serie toca temas muy interesantes –y como se dijo antes, es una introducción muy comprensible a los mitos de Gundam– el que haya tenido que ser cortada casi al final, y la poca atención que se le dio después, hace que sea la más difícil de conseguir en nuestro continente. Aun cuando ha habido rumores de un regreso de la serie, todos se han quedado en veremos, dejando paso a otras series como Gundam Wing (de la que hablamos en el siguiente artículo) o Gundam SEED.

TURN A GUNDAM

En el otro lado del espectro de Gundam X tenemos a Turn A

Mientras que las series de Gundam son tradicionalmente reconocidas por los mechas gigantes y la tecnología futurista, para Turn A Gundam se intento dar más énfasis a la situación de la Tierra, por lo que, si uno puede ignorar al Gundam "Bigotudo", esta imagen podría bien pasar por un póster promocional de "Las Aventuras de Tom Sawyer".

De izquierda a derecha: Cagalli Yula Ata, Athrun Zala, Kira Yamato y Lacus Clyne, los triángulos amorosos de Gundam Seed.

Gundam. Aquí la Tierra del futuro ya ha olvidado las guerras, y de paso, la tecnología, viviendo en una paz similar a la de las novelas románticas. Sin embargo, la Base Lunar y sus habitantes tienen tecnología y han decidido emplearla para recuperar su hogar original, pase lo que pase (demostrando así que la humanidad no aprende que las guerras no llevan a nada).

Situada 2000 años en el futuro (¿en el futuro del Siglo Universal? No sabemos eso) y justo al inicio de la invasión lunar a la Tierra, aquí volvemos a encontrarnos el tema de la educación contra la biología, ya que nuestro personaje central, Rolan Seak, es un habitante de la Luna que decide traicionar a su gente para proteger a sus amigos (y de paso su interés romántico) en la Tierra.

Sin duda alguna lo más espectacular es que esta serie está creada por el mismo Yoshiyuki Tomino, creador de la serie original, lo que le da a Turn A Gundam un verdadero sentido de "iniciar de nuevo", dejando finalmente descansar a los personajes de la serie que iniciara todo. Y no sólo eso, sino que, matemáticamente hablando, el logo de Turn A Gundam puede ser traducido como "todo lo referente a Gundam", por lo que algunos fans piensan que la idea detrás de la serie es unir a todos los universos en uno sólo (efectivamente, haciendo al futuro lejano de Turn A Gundam el futuro de todas las series que ya hemos visto).

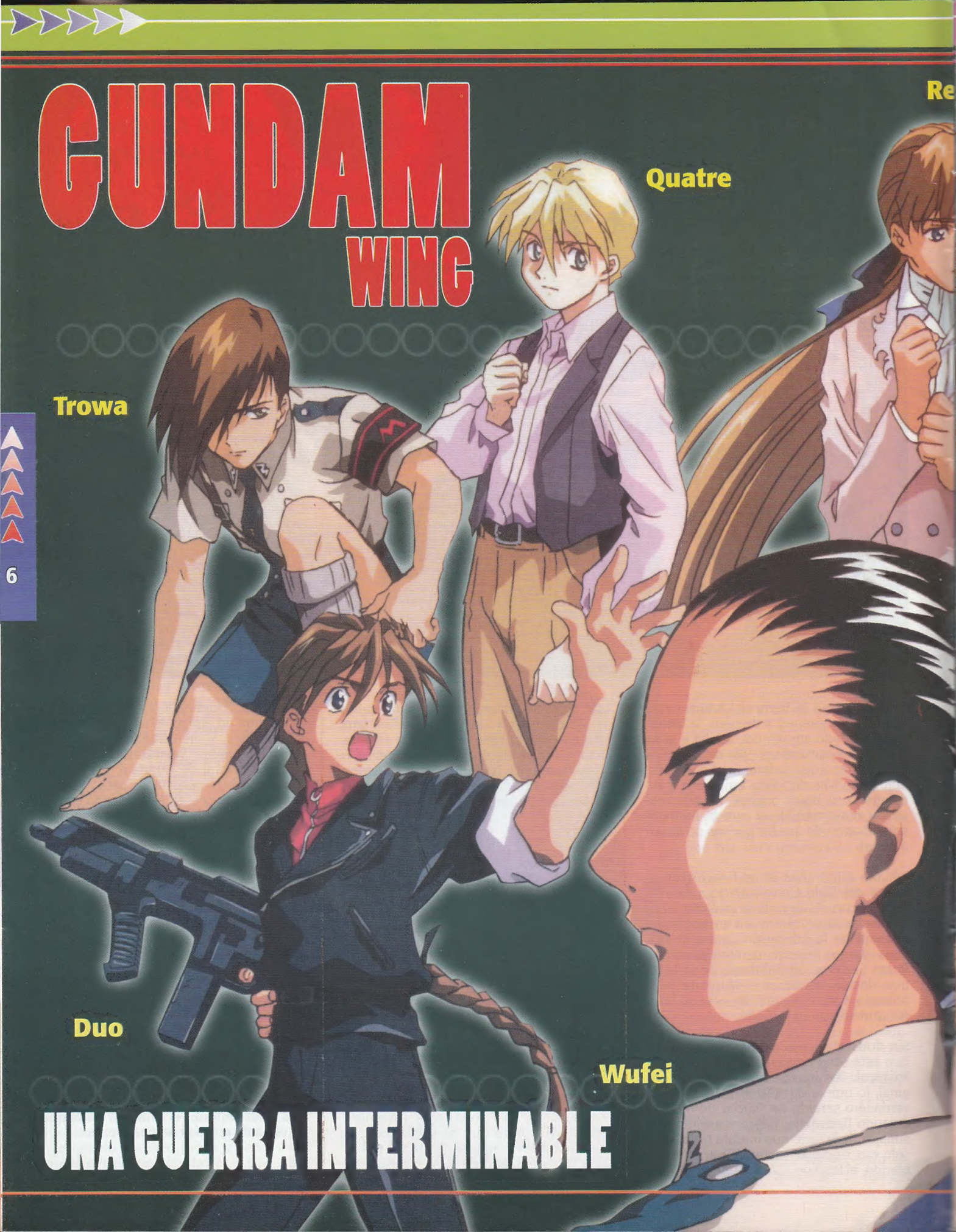
GUNDAM SEED

Si bien ya hemos hablado antes de Gundam Seed, vale la pena recapitular ahora que la serie en Japón va por sus segunda temporada y ha sido estrenada en Carton Network Norteamericano.

Situada en el Universo del Siglo Cósmico, Gundam Seed relata el conflicto entre la AT (Alianza Terrestre) y la ZAFT. La principal diferencia entre ambos es el origen de sus razas, ya que mientras que la AT está conformada por seres humanos completamente normales, la ZAFT cuenta con el arma de la manipulación genética. Nuestro protagonista, de nombre Kira, es un Coordinador (miembro de la ZAFT) pero que ha vivido toda su vida entre los Naturales de la AT, por lo que lucha del lado de la AT a pesar que entre los Coordinadores de la ZAFT se encuentra un amigo de su niñez llamado Athrun Zata. Si bien Gundam Seed (y su secuela, Gundam Seed Destiny) regresan al tema central de Gundam, las guerras y sus consecuencias tanto para militares como para civiles, en ésta ocasión el foco se encuentra firmemente centrado en el conflicto de identidad que sufre Kira al ser un Coordinador luchando contra coordinadores, y la necesidad de decidir entre su corazón, su lealtad o sus raíces. Si bien no hay noticias que indiquen que la serie vaya a ser transmitida por Carton Network México, si se ha anunciado que saldrá en DVD Región 1 para todos los que deseen agregarla a su colección.

SD GUNDAM

Para terminar con las series alternas, tenemos por supuesto la ya famosa SD Gundam, donde todos los personajes aparecen en su versión Super Deformed en una divertida parodia de todas las series y sin importar el Universo en el que hayan sido creadas originalmente.


GUNDAM
WING
Quatre
Re
Trowa
Duo
Wufei
UNA GUERRA INTERMINABLE

Tras el éxito de G Gundam, y el fracaso de Gundam X, los creadores de Bandai decidieron hacer un nuevo intento por mezclar la premisa ya conocida y funcional de Gundam con algo nuevo que llamara la atención del público. El resultado fue una serie de 50 episodios (que más tarde fue seguida por un OVA de 6) llamada Gundam Wing.

La premisa de la historia es familiar para cualquiera que haya seguido la serie de Gundam, o haya leído todos nuestros artículos al respecto. La conquista del espacio trae una nueva era para la humanidad (ésta vez conocida como el Siglo Después de la Colonia, o AC en sus siglas en Inglés) y cada país tiene sus propias bases. Sin embargo, al llegar el año 102 las cosas ya no son tan sencillas y la colonización comienza a causar problemas. Para enfrentar dichos problemas se forma la Alianza de la Esfera Terrestre Unida, cuyo ejercito se encargará de mantener la paz. ¿Vamos bien? Lamentablemente no. Algunas Colonias deciden (en toda libertad, por cierto) que no desean unirse a la Alianza y aun cuando su posición es pacifica, su simple existencia causa la creación de OZ, subsidiaria de una compañía armamentista que organiza a algunas Colonias en contra del gobierno establecido.

En el año 195 las cosas ya llegaron a su punto límite y las Colonias, cansadas de la forma en la que Oz asesina a los líderes pacifistas, decide atacar con la "Operación Meteoro" que podría pasar a la historia como la operación militar más compleja de la historia del anime; se enviarán a 5 jóvenes (ninguno alcanza los 16 años) con 5 Gundams a la Tierra para atacar diferentes centros de operaciones de OZ y así desequilibrar su poder. Cada joven proviene de una Colonia diferente, y para evitar indiscreciones, traiciones y confesiones bajo tortura, no sólo no conocen la identidad de los otros pilotos... ini siquiera saben que se enviaron 5 pilotos! ¿Cómo van a cooperar entre ellos entonces? Esa es una excelente pregunta... pero mejor no pensemos en los detalles.

Nuestro primer piloto, y el protagonista definitivo de la serie, es Heero Yui, piloto del Wing Gundam (muy buena pista respecto a que es el protagonista) y proveniente de Neo Japón. Heero es un soldado entrenado para la guerra desde pequeño, por lo que si bien es tu arma perfecta, no se sabe comportar como un joven de su edad. Frío, calculador y centrado en su misión, apenas llega a la Tierra cuando se enfrenta a un agente de OZ, Zechs Marchise. Durante la pelea Heero logra vencer a Zechs, pero su Gundam queda sumergido en el océano y él inconsciente en la playa. Ahí es encontrado por Relena Darlian, una joven algo presuntuosa e hija del Ministro de Asuntos Exteriores de la Tierra. Justamente por haber sido descubierto, Heero no se tienta el corazón y amenaza con matar a Relena –por aquello de no hay que dejar testigos– sólo para ser detenido por Duo Maxwell, quien, a su vez, también es un piloto enviado para la Operación Meteoro (y sí, que todos los pilotos terminen cerca de la misma base puede no ser muy efectivo para la lucha de guerrillas, pero bien que funciona para dramatizar la serie). Duo es literalmente el opuesto a Heero en personalidad y proviene de las Colonias Americanas, aunque fue educado en un orfanato católico. Dada su pasión por la lucha y la manera en la que da batalla al enemigo es apodado como "el ángel de la muerte" (el que piloteé al Deathscythe Gundam o Gundam de la Guadaña de la Muerte, no ayuda mucho a cambiar su apodo).

Conforme avanza la historia y los nudos argumentales se comienzan a enredar más y más, conocemos a Trowa Barton, piloto del Heavyarms Gundam, quien ocupa el lugar del chico callado y serio del grupo (compitiendo con Heero en ese aspecto). Como su 'identidad secreta' es la de malabarista en un circo, al principio siempre se le ve con maquillaje en el rostro, aunque conforme avanza la serie el maquillaje desaparece. Quatre Raberba Winner es el piloto del Sandrock Gundam y representa a los países árabes –rubio y de ojo azul, curiosamente–. A diferencia de los otros cuatro, Quatre es millonario, por lo que cumple su misión acompañado de su mayordomo y un ejercito de 40 soldados.

Heero

En los OVA de Endless Walz, la intriga llega al punto de poner a los mismos pilotos en contra de sus amigos.

Finalmente aparece Chang Wufei, piloto de Shenlong Gundam, quien como buen chino de anime cree en el honor a toda costa, es experto en artes marciales y sufre por un amor perdido. Por azares del destino los 5 pilotos se reúnen y finalmente deben trabajar al lado de Reelena –y de otras personas que descubren su identidad–.

Poco a poco, la guerra y la vida personal de los jóvenes pilotos (y dicho sea de paso, la de Reelena) se mezclan de tal manera que, para cuando uno se da cuenta, parece que son la misma cosa (y no, no les vamos a contar el final).

Curiosamente, y aunque algunos detractores dijeron que lo único que hacia la serie era mezclar lo más conocido de Gundam con la ya conocidísima fórmula de los equipos de guerreros (fórmula que demostró con creces lo bien que funciona con Saint Seiya, por ejemplo), Gundam Wing se volvió todo un fenómeno entre los fans... particularmente entre las fans que no habían puesto mucha atención a lo que era Gundam y que de pronto le encontraron un gran amor a la serie (si no me creen hagan una búsqueda rápida en Google, sólo que, advertencia, más del 50% de sitios que van a encontrar serán Yaoi), lo que hizo que, junto con la ya floreciente afición al Internet, incluso personas que no habían visto la serie se hicieran fans de la misma y para cuando finalmente llego a América, en el año 2001, la expectativa era tal que muchas personas se sentaron sin dudarlo ante sus televisores, creando aún más expectativa para todo lo que tuviera el nombre de Gundam.

Curiosamente en México lo primero que nos llego de la serie fueron los doujinshis, durante las convenciones. Como los tomos eran un poco más grandes que los de un tomo original llamaban mucho la atención y para muchas personas no sólo fueron el primer contacto con Gundam, sino, de paso, la primera prueba de la existencia de los doujinshis y del Yaoi, pero como las historias eran en su mayoría parodias, la idea de la serie en sí quedaba un poco confusa y cuando por fin la serie llegó a México, en el 2002, paso sin pena ni gloria, en gran parte por la falta de promoción.

Gundam Wing no es ni la mejor ni la más significativa de las series de Gundam, pero sí se debe considerar que, hasta la llegada de Gundam Seed, fue la más exitosa de las series "alternas" dentro de la franquicia (aunque tampoco fue la innovadora con los pilotos jóvenes y guapos; Gundam Victory y Gundam X tienen ésa particular corona) y sí tiene el orgullo de haber jalado a muchos nuevos fans al complejo universo del que forma parte. Puede conseguirse tanto en DVD Región 1, como en Manga, ya que Tokio Pop se ha dedicado a sacar todos los mangas del Universo Gundam en los últimos dos años.

5, 4, 3, 2, 1. El Juego de palabras de los nombres de los héroes de Gundam Wing no sólo se remite a los cinco protagonistas. El nombre de Zechs se pronuncia como 'Six', mientras que el líder de OZ es 'Treize' (13) y una de las aliadas de los chicos es 'Noin' (9). Esto lleva a una serie de convenciones matemáticas entre fans que pueden confundir mucho a un novato.

TOKYO BABYLON

Por Dharma Romo

Subaru Sumeragi tiene sólo 16 años y ya es la cabeza de los Sumeragi en la generación número 13. Él, como Omnyouji, una especie de mago budista, exorcista y shaman, tiene como trabajo y obligación familiar cuidar la seguridad espiritual de los habitantes de Tokyo, pero tomando en cuenta que es un chico sumamente sensible y considerado con los demás, suele ponerse en riesgo con tal de no lastimar a otros.

Subaru vive con su hermana melliza Hokuto, quien cuida de él como lo haría una madre, no sólo cocina y elabora sus difíciles atuendos que tienen que hacer juego con sus guantes (que no se debe quitar porque en sus manos reside su fuerza y éstos la protegen), también está muy al pendiente de su vida sentimental, insistiéndole a cada momento que debería ser novio de Seishiro Sakurazuka, un veterinario de 25 años que parece encantado con que Hokuto le diga cuñado y lo invite a pasar el tiempo con ellos, de hecho él mismo busca estar cerca de Subaru llevándolo a donde tiene que cumplir con su siguiente trabajo, aunque eso signifique dejar su negocio solo a cualquier hora.

Eso hace parecer que Seishiro está realmente interesado románticamente en Subaru, es más, en varias ocasiones lo admite abiertamente, pero a lo largo de la historia se va revelando que Seishiro no es quien aparenta ser, y bueno, la verdad es que resulta un alivio porque el personaje era demasiado "correcto" y un poco evidente ya que siempre evade a Hokuto cuando ésta le pregunta si tiene

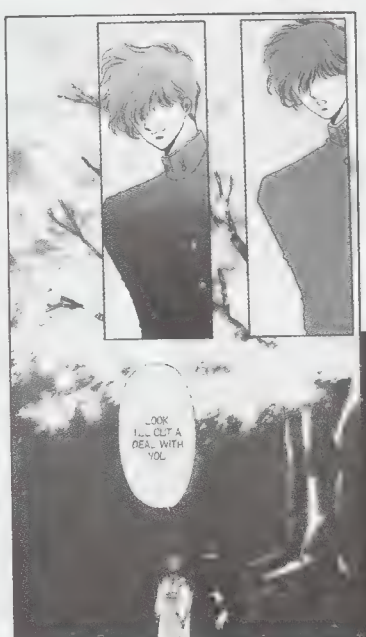
Aunque no se nota en blanco y negro, cada tomo de Tokyo Babylon tiene un color diferente, que tiene que ver con lo que ocurrirá en el interior. Desde el rojo de la pasión, hasta el blanco del luto (según la tradición japonesa), sólo con ver la portada ya puedes tener una idea de lo que pasará.

que ver con el legendario Anillo de Asesinos Sakurazuka. Un buen día Subaru recuerda en un sueño a un tipo, que bien podría ser su amigo veterinario, que le habla de los árboles de cerezos, una invitación y recordatorio de la muerte, o más bien amenaza, el caso es que él lo llama un trato. Poco a poco Seishiro va revelándole al lector que efectivamente él es el joven del sueño de Subaru, pero manteniendo muy en misterio sus verdaderas intenciones, ya que pareciera que lo único que intenta es protegerlo de sí mismo, porque, como ya dije antes, Subaru prefiere ponerse en riesgo antes que a alguien más, cosa que parece no agradar en nada a Seishiro, y no sólo por cuestiones sentimentales, de hecho uno pensaría que le molesta que Subaru tenga tan buen corazón, pero a la vez lo ve como una ventaja para sí, como si de ello se estuviera valiendo para, al final, ser el vencedor.

En un principio las intervenciones de Seishiro son muy discretas ayudándose de su halcón, muy casual, hasta que definitivamente él toma su papel como médium espiritual.

Ocasionalmente Subaru va a ver a su abuela, quien al parecer es la Omnyouji anterior, y funge como su guía y consejera; es ella quien le ordena usar los guantes siempre que haya alguien presente, es ella quien sospecha con mayor seriedad de la verdadera identidad del veterinario con el que suelen pasar el rato sus nietos. No que el mismo Subaru no lo haga, de hecho llega a compararlos, sólo que es demasiado bondadoso como para dudar de las palabras de su amigo, así que más bien no se permite pensar mucho en ello, aunque su instinto le dice lo contrario.

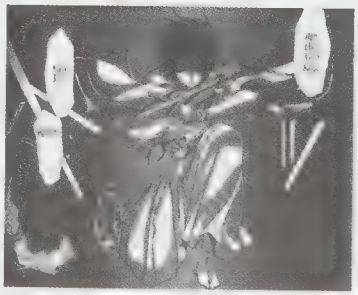
Ahora bien, ¿por qué el nombre Tokyo Babylon?, pues resulta que se usa al símbolo de la cuidad, la Torre de Babel, como representación de lo corrupto de la actual cuidad de Tokio, moderna, actual e imponente, donde sus habitantes se mantienen ignorantes de lo que pasa en el plano espiritual sobre su propia ciudad, completamente entregados a la desesperanza.



Siendo el segundo manga seriado de la carrera profesional de CLAMP, Tokyo Babylon es muy diferente a sus predecesores, sin embargo, se pueden ver los inicios del estilo que tanto le gusta a la gente hoy en día.

Se trata de un Shojo o Manga para niñas, ya que se centra mayormente en los sentimientos de los personajes. Pero aun así no abandona los factores de acción y fantasía; los enfrentamientos de Subaru con los espíritus o fuerzas extrañas son suficientemente dinámicos y creativos, sin olvidar las muy oportunas intervenciones de Seishiro, y como héroe que es, de igual manera ayuda a fantasmas que no pueden dejar el lugar en el que murieron, que exorcizar trajes Chanel, o incluso hacer compañía a un viejecito; aunque puede molestar la falta de detalles en los fondos, la verdad es que CLAMP se caracteriza por ello y ya no es de extrañar.

A fin de cuentas se trata de la eterna batalla del bien contra el mal, pero en un ambiente que combina bastante bien la tradicional filosofía budista, llena de magia, con la cotidianidad de una metrópoli como lo es Tokio; tres personajes tan diferentes entre sí que permiten que una amplia gama de lectores se puedan sentir identificados con ellos e interesados en la historia.



Definitivamente es muy recomendable este manga, no por nada es uno de los más exitosos de CLAMP; cuenta con un inicio que te ancla a la historia, si bien de principio Hokuto puede irritar por lo insistente que puede ser en la cuestión de la relación entre Seishiro y Subaru, siendo que a Subaru le es visiblemente bochornosa la situación, poco a poco se va perdiendo para dar paso a una relación más estable y de verdadera amistad entre los tres, claro, no he pasado por alto que Seishiro sólo está siendo condescendiente con ellos para poder obtener información privilegiada, es más, creo que eso le da mucho sabor a la historia, aun así Sieshiro termina conquistándote, por lo que no creo que se le pueda juzgar como malo, es sólo un punto de vista distinto al del protagonista. Eso es lo que hace a los villanos de CLAMP, y en general a sus historias, tan exitosas y creíbles. Y es que en realidad nadie es completamente bueno, ni completamente malo, sólo son puntos de vista que se anteponen, porque, recordando un poco en la historia, Seishiro castigaba a aquellos que hacían daño a otros, y aunque Subaru está de acuerdo en que esas personas estaban lastimando a otros, él nunca se atrevería a dañar a nadie, ni aunque lo mereciera.

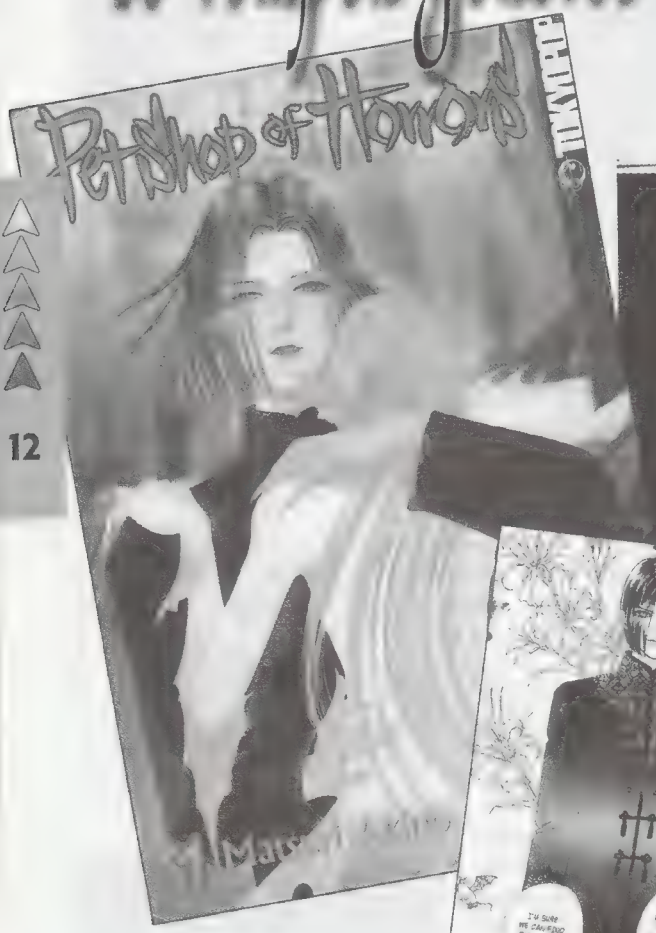
En Gustos se rompen géneros

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista diciendo que éste es la última coca-cola del desierto y cuando lo compran los deja con cara de i¿what?! ¿Cómo fue que le gusto eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos.

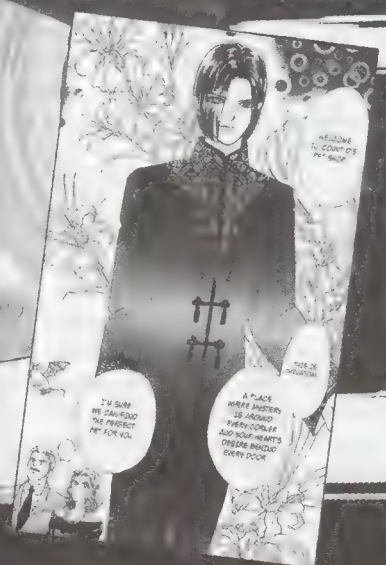
Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, inauguramos esta sección con las opiniones más variadas que encontramos en el staff.

PET SHOP OF HORRORS

En el Barrio Chino de Los Angeles, una pequeña tienda de mascotas ofrece sueños a cambio de sólo una condición, cumplir el contrato al pie de la letra. Pero cuando los clientes de la tienda comienzan a aparecer muertos, es deber del Detective Orcot buscar al misterioso Conde D y averiguar lo que ocurre.



DHARMA. Antes de leer el manga tuve la oportunidad de ver el anime de "Pet Shop of Horrors", en la mayoría de las ocasiones eso resulta muy desventajoso para la historia impresa, pero, por extraño que parezca, resulta que por el contrario, el anime no le hace justicia al manga. En él es mucha más clara la personalidad del Conde D, si bien se mantiene como un misterio, al menos queda bien entendido que no se trata del villano del cuento, y además, su relación con el Oficial Orcot (que en el tomo uno no aparece su nombre de pila), es mas lógica, al menos se ve que el Conde D siempre coopera, sólo que el oficial no obtiene la información como él quisiera. En conclusión, si el anime es bastante bueno, la historia en manga es mucho mejor. Le doy 4 estrellas de 5.



AUREA. Personalmente a mí me gusto mucho la historia (hasta me leí todos los volúmenes), pero juzgando sólo éste, creo que es lo suficiente atractivo para cualquiera que haya sido fan de la Dimensión Desconocida, el Mistero Ochentero y los X Files. A pesar de la traducción que muchos mangas de horror han sufrido, éste sale triunfal para cualquier occidental y deja la curiosidad de saber más sobre la cultura que presenta. Este manga tiene de todo, especialmente un equilibrio entre lo sobrenatural y lo cotidiano, y la manera en que se mezclan es muy intrigante. Le doy 5 estrellas.

RO.MA. Qué puedo decir de este manga, que es una variante del bestiario literario; que son historias con una energía lúdica, porque imaginar toda una fauna fantástica perfecta para la compañía humana es así, lúdico; con atributos que llenan la historia de terror, porque no conforme con mostrarnos la fauna, ésta resulta inesperadamente cruel y en ocasiones sangrienta; que el dibujo es un mundo de líneas y trazos aburridos, pero con muchos detalles que hacen de éste algo barroco, tedioso y muy pesado; y que los personajes están llenos de misterio y deseo, de anhelos y vacíos, porque ellos como representación gráfica del ser humano tienen estás debilidades y que son éstas el inicio de sus tragedias. Pues sí, es justamente así. La conclusión, sin duda la experiencia de entrar en esta tiendita de horror te hace más fácil enfrentar tanto bodrio figurativo que nos rodea... aunque uno nunca sabe. Sólo merece 2 estrellas.

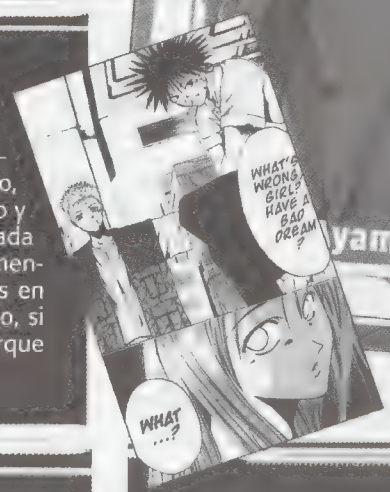
ANGEL. Esta obra nos lleva al interior de una curiosa tiendita de los horrores, donde un extraño y afeminado Conde atiende a los clientes que desesperados buscan terminar con sus soledades, sus miedos, sus dolores. Aquí encontramos un sin fin de animales exóticos e irreales, al más puro estilo de cualquier bestiario contemporáneo, sin embargo, la idea no es nueva y lamentablemente la historia tiende a caer en las garras de una bestia peor, la monotonía, ya que al pasar de la página 25 desearás prender la televisión. El arte de esta propuesta bestiarica es de un tinte plano que en ocasiones llega a explotar con detalles barrocos y pesados que le procura el manejo de pantallas y efectos de tintas, sin embargo, no es el atractivo del manga que también nos presenta Tokio Pop. Cada episodio viene ligado con la intención de crear expectativa, pero lo que provoca es hacer de cada caso una situación predecible. No te voy a decir que no lo leas, al contrario, hazlo y luego hablamos. Las estrellas para éste, 3.

GET BACKERS

Si algo está perdido y no debería estarlo, si alguien te robo algo y necesitas que se lo roben a él, no temas, hay un servicio especializado que se dedica justamente a eso. Los Get Backers, formados por Ginji Amano y Ban Mido, harán lo que sea por recuperar tus pertenencias... claro, por el precio adecuado.

DHARMA. Primero creo importante aclarar que a mis manos sólo llegó el primer tomo de la serie, así que sobre él baso mi crítica. Si bien podría ser prometedora la premisa de los Get Backers, o recuperadores-de-cosas-que-no-deberían-faltar, la verdad es que con los poderes que les dieron a los protagonistas ya tienen todos los casos resueltos con la mano en la cintura, mira que darle a uno la capacidad de controlar el voltaje de su cuerpo a voluntad para descargarla en otra persona u objeto (Ginji Amano), y al otro darle el poder de inducir ilusiones que él mismo inventa durante un minuto entero (Ban Mido), sin duda una gran ayuda si quieres robarte algo. Podría seguir encontrándole "peros" a la historia, como la personalidad de los protagonistas, pero la verdad es que quiero darle el beneficio de la duda, después de todo sólo leí un número. Entonces, y aunque suene a disco rayado, es importante decir que sólo estoy calificando el primer tomo, me parece regular tirándole a malo. Le doy 2 estrellas de 5.

AUREA. A mí me habían dicho que esto era una porquería, pero lo abrí y después de darle una hora de mi tiempo puedo decir que sí, no descubre el hilo negro del manga, pero por lo menos te entretiene y te deja la suficiente curiosidad como para buscar el siguiente tomo. Sin embargo, siento que los personajes son un refrito mal hecho del Tulio y Miguel (Camino a el Dorado), con eso que se presentan a cada rato con sus nombres y su trabajo, algo que puede ser realmente molesto (especialmente porque Ginji tiene corazoncitos en sus diálogos, lo que saca mucho de onda), además de eso, si eres mujer y te choca el fan service, no te latera mucho, porque hay para aventar para arriba. Le doy 3 estrellas de 5.

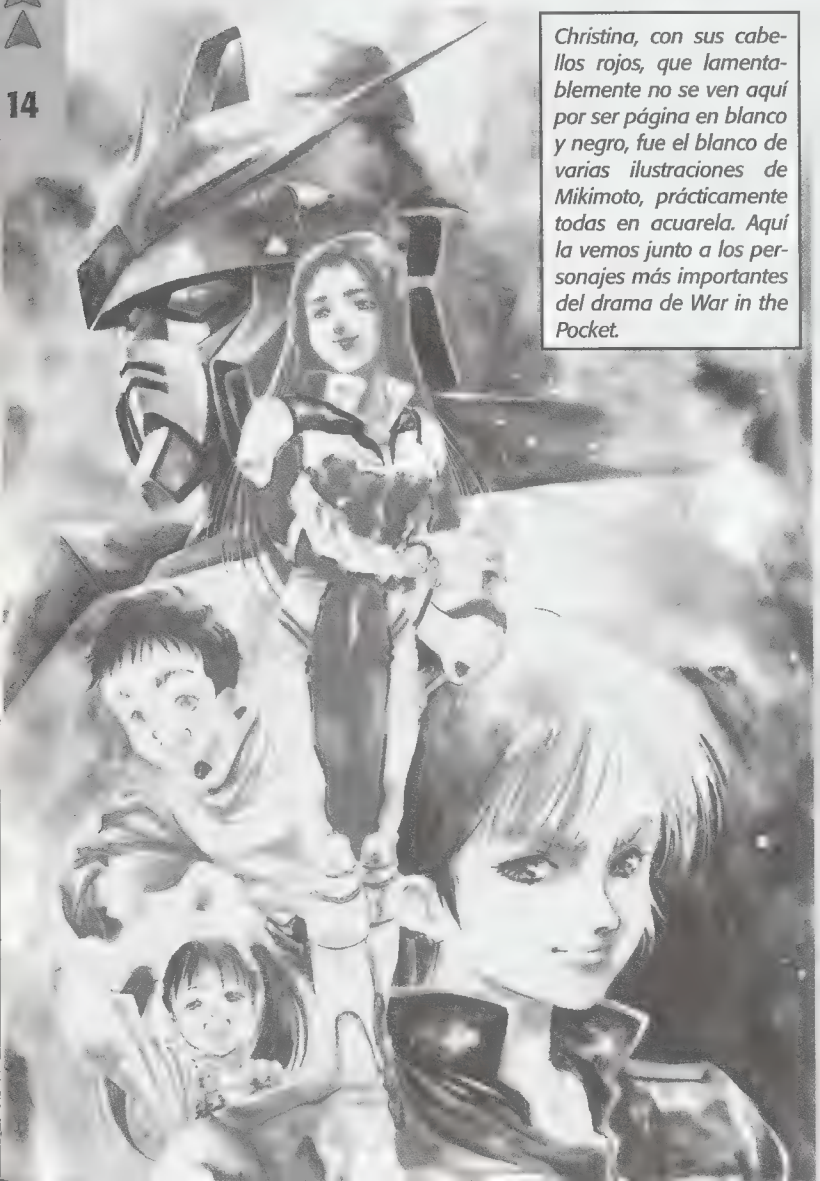


RO.MA. Pues bien, éste llego a mis manos por fortuna –me lo han prestado–, porque yo compre <<El diablo viste de Prada>>, nada que ver, pero se fue el dinero. Honestamente me ha sorprendido, aquí a la ruda sobriedad de la vida sucede el impulso mágico, y es que esta la historia está llena de misterio y acción, sucesos sin lógica, pero para atenuar el exceso de hechos inexplicables que los protagonistas originan, hay momentos de hilarante gracia y simplicidad, pero momentos que definen las personalidades de éstos dos jóvenes con misteriosos poderes. En cuestión de dibujo, debo decir que en la secuencia de acciones, en el movimiento de los cuerpos y en la dinámica de la historia percibes vitalidad y fuerza de expresión. Sin duda el sentido de la vista quedará agradecido por mostrarle imágenes insospechadas con el poder de transformar lo esencial en un arte. Te preguntas si recomendamos Get Backers, ¡así es!, ésta es una buena, muy buena opción si no quieres hacer nada, pero sí pasar un buen rato. De nuestras 5 estrellas a éste se las damos todas.

ANGEL. Recomendar un manga nunca ha sido fácil, sin embargo, en ésta ocasión la tarea es sencilla, ya que nos encontramos con un par de amigos que estoy seguro te sacarán más de una carcajada, me refiero a los protagonistas de una curiosa agencia de "recuperaciones" que ofrecen sus servicios a todo aquel que haya perdido algo o a alguien, nada asombroso, hasta que hacen gala de sus súperpoderes, sus aventuras transcurren en dos divertidísimos episodios contenidos en el primer volumen del manga, publicado por Tokio Pop, lamentablemente la segunda historia se corta dejándonos picados. El arte está a cargo de Yuya Aoki, un tipo que se esmeró en presentarnos un dibujo muy dinámico, audaz y en muchas ocasiones seductor; todos los personajes explotan en hilarantes aventuras y emociones, al igual que la historia, que no sólo se muestra agradable y entretenida, también nos hace añorar aquellos años de relajo con los cuates. Cuantas estrellas para los Get Backers, pues 5.

GUNDAM 0080: WAR IN THE POCKET

Título original: Kidou Senshi Gundam 0080: Pocket no Naka no Senso.
Director: Fumihiko Takamaya.
Guión: Hiroyuki Yamaga.
Diseño de personajes: Haruhiko Mikimoto.
Voces: Daisuke Namikawa (Al), Kouji Tsujitani (Bernie), Megumi Hayashibara (Chris).
Tema principal: Yoake no Shooting Star (Interpreta: Megumi Hayashibara).
Duración: 6 horas en total.
Distribución: Bandai Ent.; Cartoon Network.
Formato: OVA de 6 episodios. Disponible en Video y DVD. (Región 1).
Clasificación: Mechas, Drama.



Christina, con sus cabellos rojos, que lamentablemente no se ven aquí por ser página en blanco y negro, fue el blanco de varias ilustraciones de Mikimoto, prácticamente todas en acuarela. Aquí la vemos junto a los personajes más importantes del drama de War in the Pocket.

La guerra como un juego cruel no es un tema nuevo en la literatura ni en el cine; que no hay amor más trágico que el separado por la guerra (sea general o local) tampoco. Por lo tanto, cuando tenemos historias en las que padres matan a hijos, hermanos a sus hermanos, y hombres a sus amados, no quedan muchos ojos secos en la audiencia.

Gundam 0080: War in the Pocket es una de esas historias.

Situada firmemente en el Siglo Universal, War in the Pocket no se ocupa de batallas interestelares ni grandes políticas. En su lugar se centra exclusivamente en una Colonia, los niños que viven en la misma y una joven piloto de la Alianza de nombre Christina McKenzie. La Colonia, en su mayor parte, se ha mantenido alejada de la guerra, pero eso termina cuando las fuerzas de Zion logran llegar a ella, justo cuando un Mobile Suit está siendo transportado por la Alianza para que Christina lo piloteé.

Pero todo esto lo vemos desde los ojos de los niños de la escuela local, quienes primero se quejaban del aburrimiento de sus vidas, y después veían emocionados una batalla de Gundams en el patio de la misma escuela. Particularmente todo lo vemos a través de las impresiones de Al, quien es gran amigo de Christina y de Bernie, un joven que llega casualmente en esos días a la Colonia y quien queda enamorado totalmente de Christina con sólo mirarla.

Si bien no es sorpresa el que Bernie sea un espía, sí lo es la reacción del Al en un principio al descubrirlo, y más aún que Christina nunca lo llega a saber, ni siquiera durante el combate final cuando ella se enfrenta, sobre su Mobile Suit, al agente enemigo de Zion en una batalla a muerte.

El resultado de la batalla es aparte, lo importante vuelve a ser Al. Al principio de los seis episodios es un niño que compara la guerra en el espacio con los videojuegos, y no desea nada más que ser un soldado. Al final, sin embargo, y tras vivir en carne propia una perdida inútil por la guerra, se da cuenta que no es un juego, perdiendo así tristemente su inocencia –lo cual es todo el punto de esta guerra de bolsillo–.

Con los preciosos diseños de Haruhiko Mikimoto (cuya larga lista de créditos incluye Macross, Macross II, Macross 7 y Megazone 23), Gundam 0080 es uno de esos raros OVAS que, pese a depender completamente de la cronología oficial, es lo suficientemente circular como para que no sea necesario saber nada más que lo que pasa en pantalla (de hecho los grandes nombres de Gundam no son ni mencionados) y si eres fanático de las historias que te hacen pensar; es una de esos OVAS que valen la pena, a pesar de ya tener bastante tiempo de haber sido creado.

SILENCIOS EN EL DOBLAJE

Desde hace varias semanas ha sido noticia, Los Simpson cambian de voz. Pero el problema es mucho más serio que sólo una discusión de los actores de ese programa con la respectiva empresa, en realidad es la punta de un iceberg que se enfrenta desde hace más de dos años y que culminó en la huelga que comenzó el miércoles 23 de febrero del 2005 a las 3:00 p.m. (la primera huelga que vemos en el actual sexenio) de más de 600 actores de doblaje afiliados a la ANDA (Asociación Nacional De Actores).

¿PERO CUÁL ES PROBLEMA?

El problema no es uno, son varios; desde la falta de reconocimiento, o la falta de respeto de otras ramas de la actuación, pasando, por supuesto, a los viejos ataques de los mismos fans porque "el doblaje hecha a perder las series originales".

Pero por partes. En México el doblaje siempre ha sido uno de los mejores del mundo, aunque últimamente ha decaído un poco y la situación no ha mejorado con la importación de doblaje de países como Venezuela, Chile, Colombia, Argentina y hasta de los Estados Unidos.

En el caso particular de Los Simpson, el problema es de contratos, ¿cuántos actores de la ANDA y no afiliados a la ANDA pueden participar en las series de Doblajes y Grabaciones Internacionales? Y, si la cantidad es igual... ¿en qué beneficia a los actores de la ANDA estar afiliados a la misma?

Entre los si y los no del dialogo, y mientras que Los Simpson siguen en la cuerda floja, Malcom in the Middle, Los Practicantes y los Reyes de la Colina ya sufrieron un cambio de voz y están siendo doblados mientras se escriben estas líneas.

El cambio de voces siempre afecta a una serie y los fanáticos de la animación somos veteranos en sufrirla. Krillin, Tuxedo Mask, Roshi y todos los Caballeros para las películas –así como el cast de Ranma –.

La reacción del público siempre va del disgusto a la resignación. ¿Qué podemos hacer como público en contra de ello? Pues si bien la respuesta más cierta es "nada", porque al final todo se soluciona entre la empresa y el actor, lo que sí podemos hacer es demostrar nuestro apoyo a los actores que nos han hecho disfrutar horas gracias a su trabajo.

Sí, es cierto que las series dobladas tienen muchos enemigos entre los fanáticos del anime. Y como no si hemos tenido problemas de cambios de nombre, de frases, rayos, hasta de sexo. Pero debemos recordar una sola cosa, no todo el mundo habla dos idiomas –y el japonés no es nada fácil–, por tanto, para que más gente se acerque a nuestra afición y evitar los ataques injustos e ignorantes en contra de ella, nuestras mejores aliadas son las series dobladas. ¿Cuántos de nosotros no nos acercamos por primera vez al maravilloso mundo del anime gracias a una serie doblada?

Así que, si desean apoyar a sus actores favoritos (o simplemente averiguar quien hace la voz de quien), por favor manden sus cartas a animeymanga@editoposter.com y les haremos llegar sus cartas a todos ellos.

Por otro lado, si desean mostrar su apoyo al cast de Los Simpson, manden sus mails a la 20th Century FOX y no a FOX Latinoamérica, ya que éstos últimos no pueden hacer nada para evitar el cambio de voces.

CARLOS HUGO HI

¿Qué se necesita para ser actor de doblaje? ¿Talento? ¿Experiencia? ¿Acaso tener una bonita voz? ¿El medio del doblaje sigue siendo el mismo que hace años? ¿Ha cambiado? ¿Se ha actualizado? ¿O simplemente el espectador se rehusa a seguirle escuchando?

Después de mucho quebrarnos la cabeza, decidimos satisfacer nuestra curiosidad preguntándole a un actor querido por todos, Carlos Hugo Hidalgo, quien ha prestado su voz a personajes como Ranma (Ranma), Mikki (Utena y el anillo mágico) y quien muy amablemente nos explicó los bemoles de su profesión.

ANIME Y MANGA. ¿Cómo fue que te metiste en esto del doblaje?
CARLOS. Bueno, mi primera impresión del doblaje me la lleve por una película de Pedro Almodóvar, 'Mujeres al borde de un ataque de nervios', ahí vi como se hacia el doblaje. Yo estaba en ese momento haciendo teatro, entonces me llamo mucho la atención y un compañero me dijo que necesitaban gente en AUDIOMASTER 3000, fui a ver, y quede dentro para el curso; luego de asistir al curso me quede como actor.

AM. ¿Entonces todos los actores de doblaje tienen que ser primero actores?
C. Sí, eso es lo primero y no nada más hay que especializarse en actuación, yo recomiendo siempre a la gente que quiere entrar que estudie todas las disciplinas del arte, ballet, canto, en fin, todo lo que envuelve a la actuación.

AM. Más que nada porque tienen trasmitir toda clase de sentimientos a través de la voz, ¿no?
C. Sí, es en lo que nos llevan ventaja todos los actores norteamericanos y los de otros países, que ellos se preparan en todas las ramas de la actuación, incluso en música. Un extra de cualquier película que tú me digas sabe leer una partitura, solfeo, cantar, bailar y tiene un conocimiento muy amplio de la actuación.

AM. Me gustaría que nos dijeras cómo está la situación del doblaje aquí en México.
C. La problemática que tenemos es que el trabajo se ha reducido –digamos de un 100 %– en un 50 o hasta un 40%, por muchas causas que no se previeron.
Número uno, proteger el doblaje, y número dos, la mala competencia que se hace, porque no es la calidad que ofrecen otros países –no estoy en contra de eso, si lo que hacen está bien o está mal– pero no se vale que le quiten a uno el trabajo; allá cobran mucho menos, pero porque sus posibilidades económicas son diferentes a las nuestras y ellos se pueden dar el lujo de cobrar mucho menos. Entonces esa competencia es malsana.

AM. ¿Ustedes como actores de doblaje, qué diferencia tienen con los actores de la ANDA o del CITATYR?
C. Los mismos sindicatos se manejan para el doblaje. Yo pertenezco a la ANDA. No te puedo decir que halla una diferencia enorme, la única que hay la hace la gente que no sabe trabajar; la gente que se vende por menos dinero; la gente que está tratando de llevar esto, haciéndolo como algo simple y cotidiano. Yo en lo particular no estoy en contra con que trabaje un compañero, si tiene el talento, está dispuesto hacerlo y le gusta hacerlo, pues que lo haga. Pero si yo por ejemplo cobro 100 pesos, y el otro compañero dice "yo te cobro 20 pesos", vamos a lo mismo que está pasando afuera. Eso no se vale. Eso es lo que molesta. Que no se entienda que con eso no sólo se afecta él, sino a mí también. Desgraciadamente no somos un país que piense en el de junto, y sí lo hace es sólo para fastidiarlo.

AM. ¿ Cómo vez la introducción de series dobladas en otros
países?
C. Cuando yo veo ése tipo de series dobladas en otro países simplemente me hacen ver que son series extrajeras, punto. No llegan a formar parte de ti como los clásicos grabados en un español neutro, ése al que muchos le han llamado español mexicano para diferenciarlo del español venezolano. Por aquello que cada país tiene sus localismo. Pero en México nos hemos caracterizado por hablar un español que se entienda en todos los países a donde van las series y ellos no lo hacen. Llega uno y encuentra expresiones que ellos utilizan y que luego nosotros no entendemos. Tiene uno que recurrir al diccionario y si no está la palabra que buscas –generalmente no está– hay que imaginarse la trama.

AM. ¿Qué opinas acerca de la gente que no quiere ver dobladas las series de televisión?
C. Siempre va a ver gente que esté en contra del doblaje y que se siga haciendo.
Para ellos es perjudicial –no se en qué les afecta– porque ahora con todos los avances que tenemos en el medio tú puedes escoger el idioma en el que quieres ver una serie o una película. Yo nunca he entendido ése tipo de cosas, incluso hace muchos

DALGO, UNA ENTREVISTA

Por Aurea D. Freniere

años, cuando llego el doblaje a México, se trato de impedir con la excusa que el cine nacional estaba perdiendo terreno. Se quito y se prohibió el doblaje en cines, sin embargo, el cine nacional se fue para abajo; pero eso no fue culpa del doblaje. Hay mucha gente que insiste en que se debe respetar la obra original. Yo quisiera que estas personas me dijeran ¿para ellos en que consiste el doblaje?, porque te puedo asegurar que ni siquiera saben como se hace. En el doblaje se hace una traducción fiel del libreto en ingles o de lo que está diciendo el actor. Se ajusta únicamente por cuestiones de sincronía –lo que se llama el lip sync–. Quizá a muchos no les parezca la elección de voces que se hace. En este aspecto tienen dos cosas por hacer; uno, hacérnosla saber, y dos, simplemente cambiarle el idioma si es un DVD. Muchos canales ya tienen SAT y puedes cambiarles al idioma original. No entiendo que es lo que les molesta, ¿qué trabajemos? Si a mí no me gusta Jorge Luis Borges no me voy a poner a hacer una campaña en su contra porque eso sería fastidiar al Señor.
Entonces, ¿nada más porque no me gusta algo de eso, tiene que ser prohibido?, ¿qué no tenemos derecho de ganarlos la vida? Perdónenme, pero eso está mal.

AM. ¿Cuántos años llevas en el doblaje?
C. En doblaje voy a cumplir 15 años.

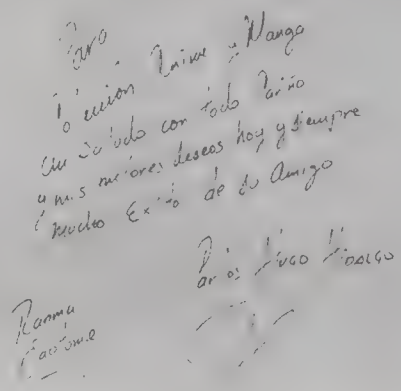
AM. ¿Y tú cómo ves a las nuevas generaciones que están entrando en el doblaje?
C. En las nuevas generaciones yo encuentro que hay gente con talento, pero muchos entran con la ilusión de ser famosos, y ahí es donde se acaba todo, donde ya no vale la pena, sólo hacen las cosas para les paguen algo o por tener algo. Si pega lo que vayan a hacer está bien, sin embargo, no hay corazón para hacer las cosas.
Ahorita tu servidor tiene que tener otro trabajo, pero sigo haciendo doblaje, busco hacerlo porque en algún momento esto se tiene que levantar y no dejo de hacer lo porque no puedo. Lo confieso, empezando en esto trabajaba en una oficina. Mi hermano me consiguió un trabajo haciendo balances, contabilidad. ¿Y sabes qué? No aguante más de dos días. O estoy en el teatro o estoy en una cabina de doblaje, pero estoy haciendo algo creativo. Esto no lo veo en la nueva generación; les interesa ser, más que actores, famosos.
Aquí vemos el resultado de todo éste tipo de concursos de la televisión. Apoyo a Angélica María que dice "el talento mexicano es de úsese y tírese". Ilusionar a la gente es utilizarla, y esas personas terminan con que no consiguen ni una cosa ni otra.
La fama es algo que si buscas nunca va a llegar. Por ejemplo, he escuchado a dos o tres personas que han dicho "me gusta esta serie" sin saber que yo había trabajado en ella. Ya con eso estoy pagado.

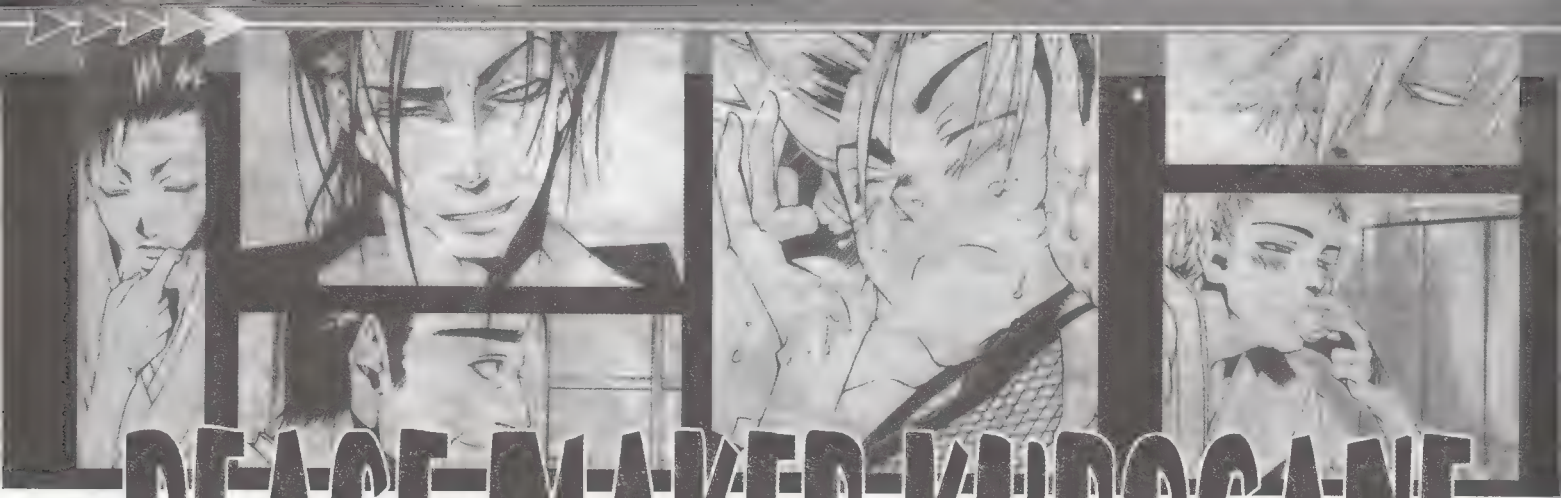
AM. ¿Qué le recomiendas a la gente que quiere ser actor de doblaje?
C. Bueno, ahora es un momento muy difícil para vivir únicamente de esto. Pero para la gente que quiere entrar, no sólo es ingresar a una academia que te promete enseñarte doblaje y nada más. Es meterse de lleno en la actuación. ¿Por qué? Porque simplemente eso te va a preparar para estar ya sea, en la especialidad de doblaje, televisión, radio o en otras cosas. Eso es lo primero.
¿Cómo entrar? Bueno, yo entre a estudiar en la Virginia Fábregas. Mis padres sólo me pudieron pagar el curso de verano y el primer trimestre. Tuve que empezar a trabajar dentro de la escuela y en esto se fijo la Señora Fela Fábregas (a quien siempre le estaré muy agradecido) y me dio una beca. En esto dicen hay que ser muy frío, pero también hay que poner el corazón.
Hay días que no como, pero no me doy por vencido. Yo no pienso estar aquí siempre, he llegado incluso a comentar que si Dios quiere dentro de unos años me retiro, pero no me quiero ir sin que esto una vez más esté en alto, porque es tan digno como hacer cine, televisión o radio.

AM. ¿Qué personaje de las series que han pasado aquí te habría gustado doblar?
C. Pues mira... de caricaturas que he llegado a ver dobladas en otros países, siempre me ha gustado Batman del Futuro. De hecho yo doble al actor que lo hace en ingles, pero en la serie Aprendiendo a Vivir. De otras series hay muchas, me hubiera gustado trabajar en Evangelion, haciendo el papel de Shinji Ikari.

AM. ¿Cuál fue tu experiencia con Ranma?
C. Rama te lo puedo definir en una palabra: aprendizaje. Tanto de los compañeros que estuvieron conmigo como de la directora. Pero esto es como la casa del jabonero, él que no cae resbala. Vas aprendiendo y hay que tener la humildad para aceptar que la regaste. Recuerdo que mi primera critica (no digo el nombre de la revista) fue bastante negativa. Sí me dolió y me molesto. Porque, una vez más, la gente no sabe el proceso del doblaje. Piensan que es nada más pararse a leer, y no es eso.
Me ha tocado a mí, y a mis compañeros, pasar por momentos muy duros, como la muerte de un ser querido o problemas a nivel personal, y aun así llegamos y sacamos el personaje. Por dentro podemos estar muriéndonos, pero el personaje tiene que salir. No importa el humor que traigas, tienes que dejar las cosas de lado y enfocarte en tu trabajo.

Y con una sonrisa y un café terminó la plática con Carlos Hugo Hidalgo, que no se fue sin dejar un saludo a todos los lectores de Anime y Manga.





PEACE MAKER KUROGANE

SAMURAIS EN LA ERA EDO, CON UN TOQUE DISTINTO

Título original: Peace Maker Kurogane.
Director: Tomohiro Kirata.
Música: Keiichi Oku.
Estudio de animación: Gonzo Diganimation.
Episodios: 24.
Manga: Nanae Chrono.

Deténganme si ya han escuchado ésta antes. Corre la era Edo en Japón y los disturbios civiles están a la orden del día. En el primer año de Genji (1864), entra en escena un joven llamado Tetsunosuke Ichimura. A sus 15 años, y un poco bajito para su edad, se dirige al Cuartel de los Mibu Shinsegumi y exige poder unirse para poder vengar la muerte de sus padres. El grupo acepta, siempre que pueda vencer a Souji Okita (de quien pueden averiguar mucho más buscándolo en un libro de historia japonesa).

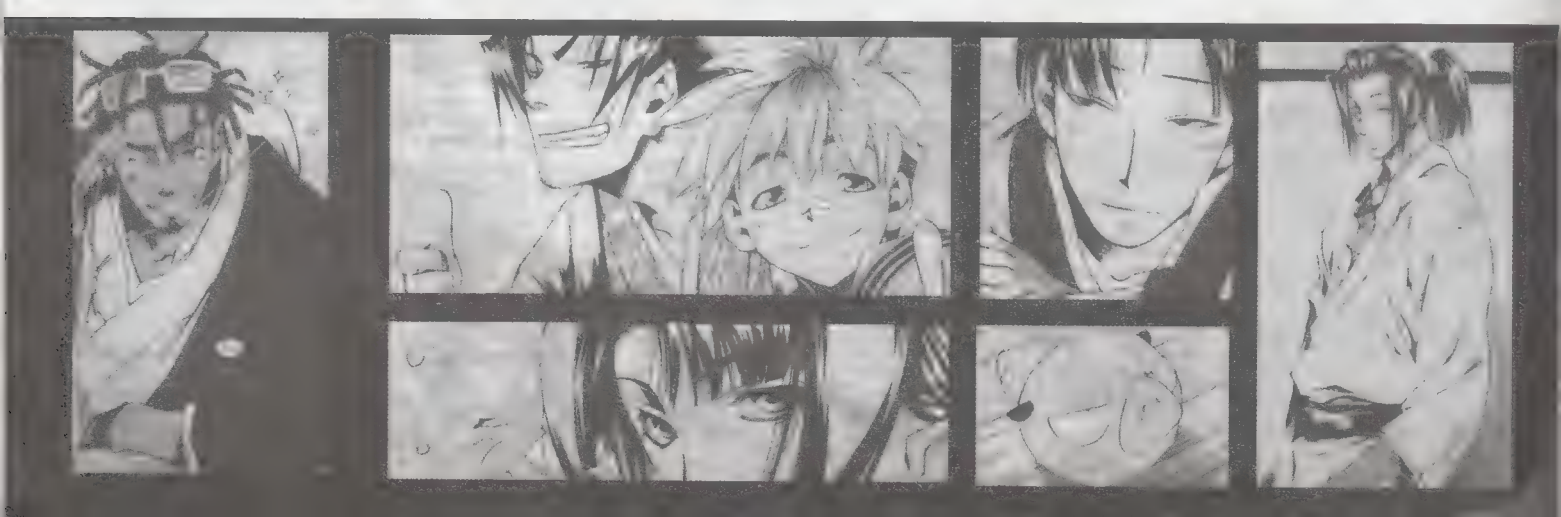
Cómo logró Tetsunosuke unirse es una de esas historias, eso es algo que vale más la pena verse, porque finalmente logra su meta a pesar de las protestas del líder del grupo, Toshizo Hijikata (otro más para la tarea de historia de Japón).

Las razones de Hijikata para rechazar a Tetsunosuke son muy sencillas, el camino de la venganza no es el camino de los Shinsengumi y para llegar a ser uno tiene que poder deshacerse de su humanidad y convertirse en un demonio, como los hombres que mataron a su padre (demonio metafórico, pese a que la serie sí tiene varias ideas sobrenaturales está bastante arraigada en la realidad). Y aunque Tetsunosuke descubre las consecuencias, no ceja en su empeño hasta que logra ser aceptado como paje de Hijikata (lo cual no es todo de su agrado, ya que los pajes no tienen permitido usar espadas).

Todo fan de Rurouni Kenshin (Samurai X) conoce a los Shinsengumi, la "policía local" que existió al final de la era Edo. Y por supuesto, también estarán de acuerdo con que la idea de verlos como "creadores de paz" es un poco extraña, pero justamente es esa contradicción la que hace que Kurogane –a pesar de estar hecha desde el punto de vista de un grupo que tiene todas las características necesarias para ser el grupo de villanos– sea tan especial, con todo y que parece que en estos días las series de Samurais y la era Edo son más comunes que las películas de vaqueros.

Así, y aunque el Códice de los Shinsengumi se mantiene intacto, al verlo a través de los ojos de Tetsunosuke podemos ver lo que para muchos es obvio, la violencia sólo engendra violencia y uno tiene que tener cuidado con las elecciones que hace en la vida porque éstas mismas lo pueden llevar... a más violencia.

En lo que respecta al manga, la cosa se complica un poco, si consiguen el manga de Peace Maker Kurogane lo que leerán (y es bueno avisarlo ya que en poco tiempo podrán conseguir



Si bien el arte cambia un poco en la versión animada, viéndose más 'amable', eso no hace que las escenas de batalla sigan siendo impresionantes.

el manga en inglés por parte de ADVision Manga), es la segunda parte de la historia, cuando Tetsunosuke ya tiene una capacidad más oficial entre los Shinsengumi. Para agarrar la historia desde el principio, sin contar exclusivamente con el anime, se necesita leer Shinsengumi Imon Peace Maker, de 6 volúmenes en total, que es la verdadera primera parte y la que cuenta exactamente lo que vemos al principio de la historia. ¿Por qué se decidió primero traducir Kurogane? Muy buena pregunta, aunque posiblemente la respuesta se encuentre en el anime, que no sólo adopta el título de la segunda parte del manga, sino que además mezcla algunos de los elementos del argumento que vemos ahí.

UN POCO DE HISTORIA

Para todos aquellos no familiarizados con los Shinsengumi (o para los que quieren saber un poquito más sobre ellos), vamos a olvidarnos un segundo de los mangas y hablar de la verdadera historia.

Cuando el Comodoro Perry llegó a Japón, el sentimiento anti extranjero de Japón aumento a niveles insospechados y muchos Samurais, principalmente los de menor dinero, sentían que el Shogunado no podía luchar contra el enemigo de la forma correcta, por lo que abandonaban sus puestos para dirigirse a Kyoto. Dado que renunciaron a su puesto, estaban condenados a muerte si intentaban regresar y eran conocidos como Roshis (que no es lo mismo que un Ronin, aunque tienen en común que son Samurais sin amo, la diferencia es como terminaron sin amo). El mayor problema es que todos tenían una idea diferente de cómo defender Japón. El Bakufu decidió que le convenía de cierta forma el reunir a los Roshi bajo su servicio, de tal manera que ya no estuvieran sin dirección alguna. Este reclutamiento comenzó en 1863, también conocido como el tercer año de Bunkyuu.

Entre los hombres que se reunieron para el reclutamiento se encontraban Isami Kondo, Toshizo Hijikata, Souji Okita, Genzaburo Inoue, Seisuke Yamanami, Sanosuke Harada y Shinpachi Nagakura. Ellos no sólo pasaron el examen de admisión (que básicamente era una prueba de habilidad con la espada), sino que junto con otros 6 Samurais, y bajo el mando de Hachiro Kiyokawa, fueron nombrados "Defensores de Kyoto".

Con lo que nadie contaba es que Kiyokawa estuviera del lado del Shishi –quienes pensaban que la mejor forma de acabar con los extranjeros era matarlos y ya– lo que hizo que el Shogunado intentara asesinarlo. Si bien lo lograron, Kondo y sus compañeros se pasaron del lado del Shogunado y establecieron el Shinsengumi como una especie de defensa de Kyoto.

¿QUÉ HACÍAN EN REALIDAD LO SHINSENGUMI?

Oficialmente los Shinsengumi eran una policía especial que había jurado defender Kyoto con sus espadas y sus habilidades. Dado que los otros Roshis en Kyoto se dedicaban a robar, asesinar y quemar casas de extranjeros... digamos que para mucha gente era algo así como de los males el menos peor. Sus castigos eran sencillos, no podías dar razón de tu nombre y tu hogar –como Samurai– y morías en el momento.

¿Y después de leer eso nos sorprende que sean más populares como antagonistas que como héroes? Después de todo, el resto de la historia está plagada de traición entre ellos mismos –ya fuera por las reglas establecidas o por conveniencia política, personas obligadas a cometer sepuku por "ir en contra del Código Samurai"–, con todo y que muchos de ellos habían dejado sus puestos en contra el Código Samurai, y los rumores –o más bien, confirmaciones– del abuso de poder del grupo en contra de los dueños de negocios, hoteles y hasta casas de dudosa reputación.

Aun así, eso es lo que Nanae Chrono hace en Peace Maker, volviéndolos no sólo los héroes, sino además mostrando un lado más humano de los personajes, quienes –con la excepción notoria de Tetsunosuke y Tatsunosuke– tienen un destino inamovible, ya que son figuras históricas. De manera similar a novelas como "Los Reyes Malditos" y "Tale of Genji", Peace

El arte de las portadas de Peace Maker Kurogane da la impresión de una historia completamente diferente, más violenta, sin embargo, no puede negarse su calidad gráfica.

Maker nos hace testigos de la historia de una manera más amena, al presentárnoslas desde el punto de vista de un personaje que ve las cosas como una persona normal y no como un historiador. Así, cuando la disensión en el Shinsengumi comienza, y algunos de los personajes comienzan a morir, no nos queda más que desear que las cosas pudieran ser un poquito diferentes.

LOS PERSONAJES

(Junto con su destino histórico; no se preocupen, que no les hecha a perder la historia, al final lo importante no es la meta, sino como llegan a ella.)

Tetsunosuke Ichimura. 15 años, pelirrojo de ojos cafés. Nuestro protagonista, impulsivo y enojon como casi todos los pelirrojos del anime y el manga. A sus 15 años su único deseo es lograr vengar la muerte de sus padres, pero la vida le comienza a dar experiencias que lo hacen dudar de su meta.

Tatsunosuke Ichimura. 17 años, cabello negro y ojos cafés. El hermano mayor de Tetsunosuke, su misión en la vida es proteger a su hermano y evitar que se una al Shinsengumi. Cuando no lo logra se vuelve el contador del grupo para poder seguir al lado de su hermano y sacarlo de problemas si es necesario.

Soji Okita. De ojos púrpura y cabello negro, el Capitán de la primera Unidad del Shinsengami, es el chico guapo del grupo. De personalidad afable y amigable, uno no creería que es capaz de matar a alguien hasta que agarra una espada. Para unirse al grupo Tetsunosuke debe vencerlo en duelo. Históricamente el más joven de los Shinsengumi, murió trágicamente a causa de la tuberculosis a los 25 años, en 1868.

Toshizo Hijikata. El "demonio del Shinsengumi" y Capitán del grupo. Uno de esos hombres que intimida sólo con mirarte. Debido a que sabe las consecuencias de la violencia, en un principio se niega a aceptar a Tetsunosuke en el grupo. Tras la disolución del grupo viajo a Hokkaido donde continuó su lucha contra el gobierno Ishin, pero murió a causa de un disparo a los 35 años, en 1869.

Harada Sanosuke. Líder del 10° Batallón y muy hábil con la lanza. Tiende a ser romantizado en las diferentes versiones del Shinsengumi –novelas, anime y manga– ya que aunque frecuentaba casas de dudosa reputación, termino casándose con una de las mujeres de estos lugares demostrando así un espíritu más honorable que el de muchos de sus compañeros. Tras la desaparición del Shinsnegumi se unió al Shogitai y murió en la Guerra Ueno.

Shinpachi Nakagura. Líder del 2° Batallón, alegre y siempre cuidando a Sanosuke. Históricamente fue uno de los pocos Roshis en ser perdonado por su Señor y a quien se le permitió regresar a su puesto al iniciar el gobierno Ishin. Murió pacíficamente a los 76 años, en 1915, después de escribir un libro sobre su época en el Shinsengumi.

Isami Kondo. Líder del Shinsengami, para Tetsunosuke mucho más accesible que Hijikata. Estricto pero amable, tenía una esposa e hija, nacida poco antes de viajar a Kyoto. Tras la derrota de los Shinsengumi fue capturado por el Ejercito Ishin, por lo que fue decapitado en 1868.

Seisuke Yanami. Una figura muy importante, tanto en el manga como en la realidad. Siendo fundador de los Shinsengumi, comenzó a dudar seriamente de las acciones del grupo en 1864, cuando intentó escapar de éste. Fue capturado, juzgado como traidor y obligado a cometer sepukku el mismo año, causando que 15 miembros del Shinsengumi desertaran.

OCCIDENTE VS ORIENTE

LA GUERRA NO TAN ETERNA ENTRE EL ANIME Y DISNEY...

Por Aurea D. Freniere

¿Están sentados? Bien. Después de dos artículos donde tratamos de analizar con cabeza fría las diferencias entre el anime y el estilo Disney, por fin hemos llegado a la parte final de ésta, digamos... "exposición" de puntos, donde una vez más hago hincapié que ninguna de las dos partes lleva desventaja frente a la otra a ojos de sus fans, porque todo esto, es como ya lo dije, cuestión de gusto, ¿no les parece?

En la primera parte de este artículo resumimos las diferencias técnicas, en la segunda parte seguimos con los argumentos que tenían los fanáticos del anime en contra de Disney, así que ahora daremos un espacio para nombrar los argumentos que los fans de Disney tienen en contra de los del anime.

Así que sin más... ¡comencemos el tercer y último round!

VERDAD O RETO: Disney VS Anime.

RETO: Todos los personajes que hay en el anime se parecen unos a otros.

VERDAD: Bueno, es cierto que el estilo japonés tiene como principal caracteristica los ojos grandes (aunque esto no es siempre la regla, cabe aclarar...) y sí, en cierta manera uno podría jurar que los personajes de una serie son clones y que lo único que los diferencia es el color de cabello, o a veces, si bien nos va, el vestuario. En cuestión de diseño, si nos ponemos a ver las cosas friamente, los personajes a veces se distinguen ligeramente por el tipo de peinado. Elementos que son mínimos y que si no estás acostumbrado a ver anime puede parecer confuso. Un ejemplo de esto son las películas del genio Miyazaki, que si bien son un festival de imaginación por donde quiera que se les vea, son repetitivas en cuestión de diseño. Tan sólo hay que mencionar a Haku, en Chihiro, quien es igual al personaje de su nueva película (de la que no se el nombre porque sólo he visto el trailer), con la diferencia que, en Chihiro, Haku es más, digamos, un niño y en la nueva película el personaje aparenta ser de edad adulta. No obstante sigue siendo el mismo diseño, hasta parece que le atornillaron la cabeza de Haku a un adulto, y esto, pues, bueno... no habla muy bien de ellos.

No es que uno sea un estúpido para no fijarse que éste nuevo personaje no es Haku, pero podrían hacer un esfuerzo para que sus nuevas creaciones no parezcan los hermanos perdidos de los anteriores.

MITO: Los japoneses utilizan siempre fórmulas aprendidas para hacer las expresiones, lo que resta credibilidad para sus personajes y lo hace inferior en calidad respecto a Disney.

VERDAD: Pues sí, es verdad. Para aclarar este punto tan sólo tenemos que pensar en un personaje apenado o preocupado con una gota enorme de sudor junto a él o ella, o la clásica crucesita representando a una vena saltada en la frente del protagonista, etc., etc.

¿Por qué no intentar cosas diferentes, digo yo? Entiendo que obedece a sus características técnicas la utilización de estos recursos, de ésta manera se ahorran cuadros de animación, pero finalmente resulta cansado y eso en mi muy particular punto de vista le resta personalidad a los personajes, porque de antemano todos terminan reaccionando igual a las situaciones. Obvio que hay animes en los que no sucede esto, animes de corte más serio como, digamos, "Ghost in the Shell", en donde se vería ridículo una reacción como estas.

Y en cuanto a la calidad... bueno, creo que no me tengo que meter en camisa de once varas para explicar esto. Después de todo el full animation siempre será full animation. Lo cierto es que Japón ha estado utilizando nuevas tendencias para realizar sus animaciones, lo que da gusto, pues estos nipones son gente muy talentosa.

MITO: Los japoneses también adaptan novelas ajenas, en las que se dan el lujo de aumentarles capítulos y situaciones ajenas al original.

VERDAD: Sobre este punto no hay mucho que decir, porque es verdad. No entiendo (y discúlpenme) cómo es posible que los otakus se enojen ante las adaptaciones de Disney, cuando las historias y mitología que toman los japoneses siempre son sujetas a grandes modificaciones y terminan siendo (en algunas ocasiones) destrozadas. Como ejemplo tenemos a "Caballeros del Zodiaco", que tiene una revoltura e inexactitud sobre sus bases mitológicas, de miedo, ¿no?

O también a "Tom Sawyer", serie a la que le aumentaron situaciones que en el libro nunca pasan y de las cuales nadie menciona como sacrilegio, todo porque a final de cuentas, ambas, Saint Seiya y Tom Sawyer, cumplen con su cometido, entretener. Y si a mí no me gusta que le agreguen o cambien cosas a mis temas favoritos, pues entonces me abstengo de verlo, tan sencillo como eso.

MITO: El Anime es demasiado violento, incluso para sus estándares.

VERDAD: Bueno, personalmente no lo consideraría violento en toda la extensión de la palabra. Como lo mencione en la primera parte de este artículo, las caricaturas en Japón están pensadas para diferentes edades, es decir, no sólo para niños; cosa contraria en otros países, donde ver caricaturas es cosa de niños.

Estos argumentos, por supuesto, han venido decayendo desde la introducción del anime a occidente y desde que la animación en todas sus áreas ha sido tomada en serio y como lo que es, una forma de arte. Esto ha causado que los temas tocados evolucionaran junto con la sociedad. Sí, es verdad, el anime suele ser directo, puesto que muestra en muchas ocasiones las cosas como son (o al menos los que nos han llegado a América), si te pegan, te lastiman; si te disparan, te mueres.

Como verán, en éste aspecto los japoneses no dicen nada que no sea cierto. Si me lo preguntan, siento que todas estas apreciaciones son el resultado de un shock cultural que con el tiempo ha disminuido, a la par que los adultos comprenden que la animación es un medio de entretenimiento para todos y no sólo para niños, en donde incluso Disney se ha visto arrastrado por este proceso. Además no debería sorprenderles en demasía, después de todo Japón fue victima de la bomba atómica, un suceso por demás violento que marco a las generaciones venideras que justamente fueron las encargadas de los cimientos del anime como tal.

Si a los padres de occidente les preocupa que sus hijos vean Dragon Ball por violento, entonces también deberían prohibirles las telenovelas, ver películas, etc., etc., etc. Me atrevo a decir que no es la violencia por si misma lo que espanta del anime, sino el hecho que ésta venga en forma de dibujo animado. El anime es violento, sí, pero ¿qué no lo es en estos días?

Bueno, se me ha terminado el espacio para seguir comentando acerca de ésta gran polémica, así que les dejo con algo que pensar: Antes de abalanzarse al cuello del contrario analicen las situaciones; lo importante es y será siendo el respeto, siempre considerando que si a alguien le gusta algo diferente a nosotros, nos significa que esté mal, simplemente que somos diferentes, individuos con gustos diversos.

OH, MY GODDESS!

Por Yuto Kigai (Carlos Salto)

Una mujer explica el destino de los seres vivos en este Universo, seres vivos que mueren al mismo tiempo que nacen otros. Así pues, se muestra a Keichi, un joven desafortunado que para todo tiene mala suerte, esto es gracias a la estrella que se encuentra sobre él, ya que ése es el destino de la vida de Keichi.

Keichi vive en un apartamento chico, dentro del club de automovilismo en la Universidad Tecnológica de Nekomi y hace ejercicios en las mañanas con los demás miembros del club.

Ese día su mala suerte era tanta que su motocicleta se descompuso, por lo que tuvo que ir caminando a la universidad. Keichi está enamorado de Aoyoko Mishima, quien lo ha rechazado por su baja estatura y porque la ha invitado a salir al museo, por lo que Aoyoko lo rechaza diciendo que es una actividad para ancianos.

Para su mala suerte en una de las clases parece que le cae mal al maestro quien decide hacerle una pregunta (Keichi no ponía atención a la clase) y éste se queja porque siempre le toca que le pregunten a él, pero para fortuna de éste termina la clase.

Al terminar la clase, Tamiya y Ootaki van por él, ya que necesitan dinero para el club, echando a perder así el resto del día de Keichi, quien tenía clase de alemán.

Keichi y los demás hacen labores para el club y juntar algo de dinero, por lo que viajan en una camioneta alrededor de la ciudad para ver si hay alguna persona que necesite de su ayuda, componer un auto o una motocicleta. Por fin encuentran a una persona necesitada.

Tamiya se ofrece a arreglarle su motocicleta a aquel hombre. dejándola en perfecto estado, aunque al momento de cobrarle (30 000 yenes) el dueño de la moto se da a la fuga. Tamiya y Ootaki mandan a Keichi a perseguirlo en una motocicleta chica y para alcanzarlo toma un atajo dentro de la escuela destruyendo todo a su paso. Por fin logra cobrarle al individuo, pero, varias alumnas van a cobrarle los daños que hizo, dejando a Keichi sin dinero para su comida.

Al llegar a casa, los demás muchachos dejan encargada la casa a Keichi, no obstante le dejan algunas tareas domesticas que hacer. Al final sólo tiene que esperar una llamada, pero en ese momento se acuerda que debe ir a dejar una película al vídeoclub antes que se venza el plazo de entrega. De regreso a casa Keichi encuentra a una niña que ha perdido la cartera y la ayuda a buscarla, al final la niña encuentra la cartera y Keichi se va corriendo para llegar a recibir la llamada, que si pudo hacer. Después de haber colgado el teléfono espera unos minutos para usarlo.

Es en esta parte cuando Keichi llama y le contestan "está usted llamando al servicio de las Diosas, por favor espere un momento para que esté con usted y cumplirle el deseo". Una chica comienza a salir del espejo y se presenta como Belldandy, una Diosa.

Lo que acaban de leer es el resumen del primer capítulo de televisión de Oh, My Goddess!, que se acaba de estrenar a principios de enero de este año. El capítulo lleva como título "¿Eres una Diosa?". La animación a decir verdad es buena, excepto en algunos casos donde tiene un par de errorcitos en cuanto a la proporción del cuerpo (sobretodo en el segundo capítulo, y lo peor de todo es que fue en escenas fijas), haciendo que se vea un poco inferior la animación.

El segundo capítulo se titula "¿Están salvados los creyentes?" y prácticamente relata como corren a Keichi con Belldandy del dormitorio y como ellos buscan donde pasar la noche. En especial las situaciones de este capítulo sí son un poco distanciadas del manga, pero siguen teniendo la esencia de éste.

El equipo de animación es el mismo que el de la película, por lo que el trabajo se ve de muy buen nivel. El opening se llama "Open your mind", es bueno y deja un buen sabor de boca, sobretodo porque tiene una mezcla de pop y música céltica bastante buena; respecto a la animación del opening, también es buena, excepto en unas partes donde quisieron hacer rendereo en 3D, esas partes en especial se ven bastante falsas y planas. En cuanto al ending, pues éste está hecho con ilustraciones de acuarelas y la canción, de la que no se el nombre aún, es un poco más campirana, pero no deja de ser buena.

En cuanto a detalles técnicos, el diseño de personajes está muy bien cuidado y bastante fiel al original del manga. Se tiene previsto que la serie sea de 26 episodios, aunque si llegase a tener el éxito esperado puede que tenga más temporadas.

El director es Hiroaki Gonda (Onegai teacher, Bublegum Crisis), quien trabajó en los OVAS originales junto con los guionistas Kunihiki Hondo y Naoko Hasegawa. La música es de Shiro Hamagushi (Final Fantasy Unlimited, One Piece), quien ya había trabajado con la música de la película junto con los diseñadores Taiho Shichauzo (Getbakers, Hellsing) y Hidenori Matsubara (Sakura Wars, Otaku no Video, Bublegum Crisis 2040), diseñador mecánico y de personajes respectivamente. Las voces siguen siendo las mismas, así que no hay porque preocuparse (como en el caso de X, donde sí cambiaron las voces).

Actualmente es la cuarta adaptación que se hace de la serie; la primera sería la serie de OVAS que salió en 1993, contando con 5 capítulos y que varios de nosotros hemos podido ver doblados gracias a Locomotion, al igual que su segunda adaptación de "Las mini Diosas", una serie de cortos para televisión que aparecería en 1998.

La tercera adaptación sería la película que salió en el 2000, que, a mi parecer, es hermosa, desde la historia, pasando por la animación y la música. Ésta se puede conseguir en DVD en tiendas de cómics o de música como Mixup.

Y la cuarta adaptación es ésta, la serie de televisión que fue esperada por muchos de nosotros, y que, a pesar de cambiar algunas situaciones, se puede decir es bastante fiel al manga. Esperemos verla doblada algún día por estos lugares, si no, por lo menos en DVD.

Si bien Belldandy no pierde el título de personaje más tierno del anime, en la nueva serie de televisión mantiene más la vieja personalidad del manga, dulce, pero no por eso perdida en el espacio.

GUNBUSTER
AÚN EN LO MÁS ALTO

En 1988, Gainax ya tenía 7 años de experiencia –aunque en realidad no se llamaban Gainax durante los primeros 6–, acababan de realizar su primera película en largometraje, que aún a la fecha crea controversia ya que mientras fue un fracaso de taquilla originalmente, sigue siendo obligada en toda colección de otaku que se precie de serlo (y si no han visto "Las alas de Honneamise", dejen la revista, consigan una copia, y regresen después de verla). Para sacar el mal sabor de boca del fracaso comercial, decidieron experimentar con los OVAS, y so pretexto de parodiar "Ace no Narae" (una historia sobre una joven tenista, sus problemas para ser la mejor, sus romances y sus aciertos) y el género de los mechas, produjeron Top o Nerae! (apunta a lo más alto), mejor conocida por todos como Gunbuster.

Inicialmente la historia gira alrededor de Noriko Takaya, una joven chica de 15 años que desea ser la mejor piloto de robots gigantes que existe y lo difícil que es para ella llegar a lograr su meta... en el primer capítulo. Para el segundo capítulo, Noriko ya era piloto y estaba entre los encargados de salvar a la Tierra de una invasión extraterrestre y de paso vengar la muerte de su padre y su novio –y reto a cualquiera a no llorar en ese particular momento–, para el capítulo 6 ya pasaron 12,000 años y Noriko logra salvar a la Tierra. ¿Confundidos? Bueno, tomando en cuenta que más tarde Hideaki Anno escribiría Evangelion, no veo porque se sorprenden.

El drama de Gunbuster, mezclado con la física medianamente lógica del viaje interestelar, y, admitámoslo, la cuidadosa animación dada a los movimientos de las chicas, hicieron que rápidamente Gunbuster se volviera una serie de culto y fuera el verdadero primer paso de Gainax a la grandeza que ahora todos le conocemos.

Noriko y compañía, sin embargo, tenían una historia completa y por tanto desaparecieron en los anales de la historia, incluso al grado que mientras Evangelion coleccionaba triunfos, ¡ah!, y fans alrededor del mundo, la única manera de ver Gunbuster hasta en Japón era en VHS.

Hasta que llegamos al 2004, cuando Bandai Visual y Gainax finalmente se decidieron a remasterizar la serie original y hacerla disponible en DVD para los otakus japoneses, (y es cuestión de esperar un poquito antes que esté disponible para todo el mundo).

Pero la cosa no se detiene ahí. Al mismo tiempo que se remasterizaba la original, Gainaz decidió darle una buena celebración a la serie al producir Top O Nerae 2!, una nueva serie de OVAS que, aunque situada en el mismo Universo y bajo las mismas leyes que Gunbuster, relata las aventuras de una nueva piloto, la joven Nono, quien al igual que Noriko desea más que nada llegar a ser una gran piloto de Búster.

Ahora, 16 años después del estreno de Gunbuster, Top o Nerea!, el nuevo equipo de creativos tiene unos grandes zapatos que llenar, aunque, por las reacciones iniciales del público, lo están logrando con creces.

Dirigida por Kasuya Tsurumaki y escrita por Yoji Endokido, junto con los diseños de Yoshiyuki Sadamoto y Yoshitune Izuna, Top o Nerae 2! promete seguir la misma tradición que su predecesora, así como explorar más el mundo estipulado por Hideaki Anno y su equipo (eso sin contar con que, dado que el equipo participo anteriormente en FLCL, uno puede esperar rarezas y parodia al por mayor... aunque nunca a los niveles de FLCL).

Al igual que su predecesora, Top O Nerae 2! promete 6 episodios que explorarán a las "Topless", las pilotos de los Busters, cada una con poderes especiales (sí, topless, desde ahí empieza la parodia), los Busters mismos, los invasores y, según Kasuya Tsurumaki, una conclusión sorpresiva que amarrará a esta serie con la primera parte. La pregunta en la mente de todos es ¿podrá realmente no sólo llenar los zapatos de su predecesora, sino además conectar con el final que, para muchos, es el mejor final de un anime de Sci-Fi? Eso sólo el tiempo lo dirá.

Antes, en 1988, los diseños de Haruhiko Mikimoto, junto con la dirección de Hideaki Anno, le dieron al género de mechas un giro de 90° grados, giro que al final nos llevaría a Evangelion.

GUNDAM WING

GUÍA DE EPISODIOS

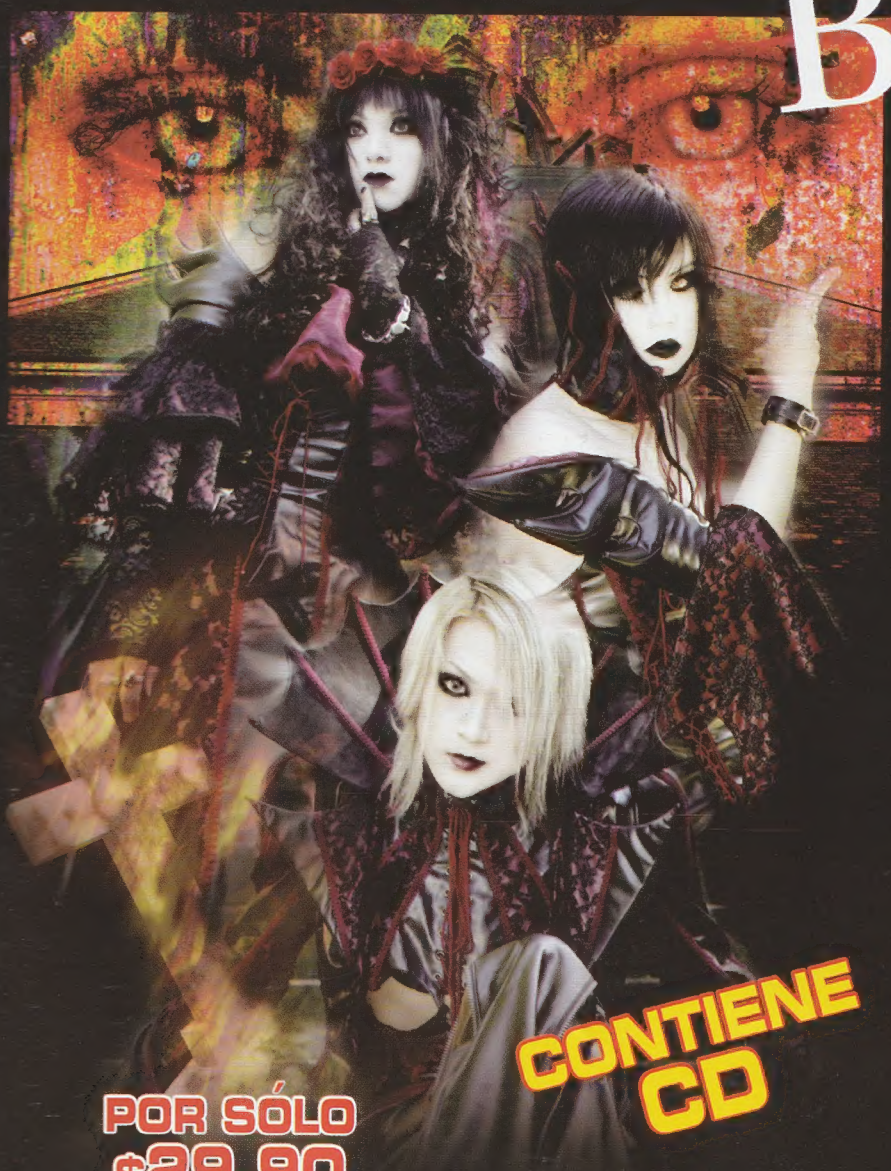
1. La estrella fugaz que ella vio.	19. Ataque.	37. Zero contra Epyon.
2. El Gundam Deathscythe.	20. La infiltración lunar.	38. El nacimiento de la Reina Relena.
3. Cinco Gundams confirmados.	21. La tristeza de Quatre.	39. El regreso de Trowa al campo de batalla.
4. La pesadilla de la victoria.	22. La lucha por la independencia.	40. Un nuevo líder.
5. El secreto de Relena.	23. Duo, el destructor regresa.	41. Cruce de fuego en Barge.
6. Noche de fiesta.	24. El Gundam llamado Zero.	42. La nave Libra.
7. Escenario para una masacre.	25. Quatre contra Heero.	43. Blanco: La Tierra.
8. El asesinato de Treize.	26. La eterna flama de la estrella fugaz.	44. Adelante, equipo Gundam.
9. Retrato de un Conde arruinado.	27. La victoria y la derrota.	45. Signos de la batalla final.
10. Heero, distraído por la derrota.	28. Pasando la decisión.	46. La decisión de Milliardo.
11. La localización de la felicidad.	29. La heroína del campo de batalla.	47. Colisión en el espacio.
12. Los Guerreros sorprendidos.	30. La reunión con Relena.	48. Despegue a la confusión.
13. Las lágrimas de Catherine.	31. El reino de cristal.	49. La victoria final.
14. La orden para destruir a Zero 1.	32. El gran destructor conoce a Zero.	
15. Antártica es la zona de guerra.	33. La zona de batalla solitaria.	
16. La batalla de la tristeza.	34. Y su nombre es Epyon.	
17. Traicionados por un hogar lejano.	35. El regreso de Wufei.	
18. Tallgeese es destruido.	36. El colapso del reino de Sanc.	

CONEXIÓN

MANGA

EVOLUCIONA PARA TI
Y TE PRESENTA A:

BLOOD Y ENE



EN UN
SUPERESPECIAL
DE 32 PÁGINAS
CON CD

- ENTREVISTA EXCLUSIVA CON BLOOD
- CANCIONES
- IMÁGENES ÚNICAS

CONTIENE CD

POR SÓLO $29.90

EDICIÓN LIMITADA

¡Y MUCHO MÁS!

mayo 2005

- EDICIONES DE COLECCIÓN
- PELUCHES Y JUGUETES
- NÚMEROS ATRASADOS
- INVITADOS ESPECIALES
- PROMOCIONES EXCLUSIVAS

DESPUÉS DE TNT 9,
TE ESPERAMOS EN NUESTRA
PRIMERA TIENDA 100% OFICIAL

MANGA STORE

EL LUGAR DE LOS SUEÑOS

BÚSCANOS EN

Eje Central Lázaro Cardenas #9
Centro, frente a la Torre Latinoamericana.

Bazar de la
COMPUTACIÓN Y EL
VIDEOJUEGO